PHILIPS

VU 0005

HANDCONTROL

OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI
BEDIENUNGSANLEITUNG
GEBRUIKSAANWIJZING
ISTRUZIONI PER L'USO
INSTRUCCIONES PARA EL USO

MSX ™

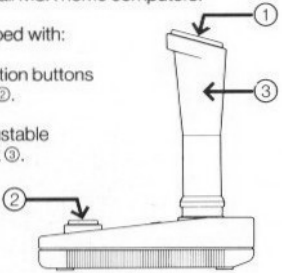
INSTRUCTIONS FOR USE

Philips adjustable handcontrol VU0005 for MSX home computers

The switching mechanism of this unique handcontrol is based on an inductive principle. It is the first adjustable handcontrol and can be used with all MSX home computers.

It is equipped with:

- Two action buttons ① and ②.
- An adjustable joystick ③.



The action buttons

Some of the more sophisticated MSX video games require two independent action buttons while for the majority of games one action button will suffice.

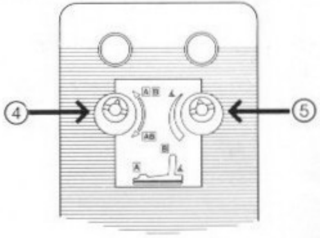
This handcontrol is equipped with two action buttons, one on the base of the handcontrol, the other on top of the joystick. It offers you a choice, since you can adjust the function of the action buttons in such a way that both buttons perform the same function or perform a separate function.

Note:
The handcontrol can also be given a special function when writing your own MSX-BASIC programs, using the following statements:

- For use of the action buttons:
  ON STRIG GOSUB
  To indicate which subroutine has to be executed when action button is pressed.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  To (de)activate the checking of the action button status.
- For the joystick (function):
  STICK (X)
  Gives the position of the joystick.

At the bottom of the handcontrol you see two adjusting screws ④ and ⑤ that can easily be turned with a coin or a finger nail.

- Turn screw ④ to the left (anti-clockwise) and both action buttons have seperate functions. (The direction indicated with [A] [B])



- Turn screw ④ to the right (clockwise) and both action buttons perform the same function. (The direction indicated with [AB]).

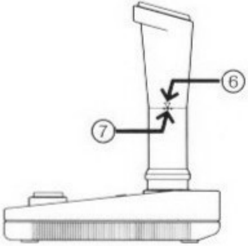
If you select the [A] [B] mode and use the handcontrol for a game designed for one action button, the action button ① is activated only. (The action button on top of the joystick).

Adjusting the joystick
The joystick can be adjusted in two different ways to suit your personal preference and/or the kind of game you are playing:

- **Adjusting the contact angle**
  Turn the adjusting screw ⑤ to the right (clockwise) and the contact angle becomes smaller. It means that there is less free play before contact is made.

  Turn the adjusting screw ⑤ to the left (counter clockwise) and the contact angle becomes larger. There will be more free play before the joystick makes contact.

- **Adjusting the angle of movement**
  The joystick consists of two separate, rotatable mouldings. At the bottom edge of the top-part you see a marker ⑥. At the top edge of the bottom part three indicators ⑦: T , TT , and TTT .



When you place the marker ⑥ opposite the indicator T the joystick can only be moved over a limited distance. When you place it opposite the indicator TTT , the joystick has reached its maximum movement. All three prositions have a click-stop.

Note:
You have to make sure that the angle of contact lies within the reach of the angle of movement of the joystick. If you don't, the joystick will not function!

A word of advise
We recommend that you experiment a little with the possibilities of this unique handcontrol to find the setting that suits you best. You may also find that different types of software require different settings.

MODE D'EMPLOI

Le contrôle manuel réglable de Philips VU0005 pour les micro-ordinateurs MSX.

Le mécanisme de branchement de ce contrôle manuel pratiquement unique est basé sur un principe inducteur. C'est le premier contrôle manuel réglable et on peut l'utiliser avec tous les micro-ordinateurs MSX.

Il est équipé de:

- Deux touches de fonction ① et ②.
- Une manette réglable ③.



Les touches de fonction

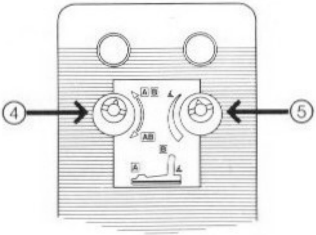
Certains des jeux MSX les plus compliqués ont besoin de deux touches de fonction indépendantes, alors que pour la plupart des jeux, une seule touche est suffisante.

Le contrôle manuel est équipé de deux touches de fonction, l'une sur le pied du contrôle manuel, l'autre sur la manette. Cela vous permet de régler les touches de fonction de telle façon que les deux touches on soit la même fonction, soit une fonction indépendante.

Note:
Lè contrôle manuel peut aussi avoir une fonction spéciale si vous écrivez vous-même vos programmes de base MSX, en vous servant des énoncés suivants:

- Pour utiliser les boutons de mise en marche:
  ON STRIG GOSUB
  Pour indiquer quel sous-programme doit être exécuté quand on appuie sur le bouton de mise en marche.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  Pour actionner le contrôle de la position du bouton de mise en marche.
- Pour la manette (fonction):
  STICK (X)
  Indique la position de la manette.

Au fond du contrôle manuel vous trouverez deux vis réglables ④ et ⑤, que l'on peut facilement dévisser avec une pièce de monnaie ou un ongle.



- Si vous tournez la vis ④ vers la gauche (sens contraire d'une montre), les deux touches ont des fonctions individuelles (la direction est indiquée avec [A] [B]).

- Si vous tournez la vis ④ vers la droite (sens d'une montre), les deux touches ont la même fonction (la direction est indiquée avec [AB] .

Si vous choisissez la méthode [A] [B] et si vous utilisez le contrôle manuel pour un jeu désigné pour une touche, seulement la touche ① sera mise en route. (Mise en route au sommet de la manette).

Réglage de la manette
La manette peut, selon votre préférence et/ou la sorte de jeu choisie, se régler de deux manières différentes.:

- **Réglage de l'angle de contact**
  Si vous tournez la vis de réglage ⑤ vers la droite (sens d'une montre), l'angle de contact rétrécit. Cela signifie qu'il y a moins de liberté de jeu avant que le contact soit établi.

  Si vous tournez la vis de réglage ⑤ vers la gauche (sens contraire d'une montre), l'angle de contact s'élargit. Il y aura alors davantage de liberté de jeu avant que la manette n'établisse le contact.

- **Réglage de l'angle de mouvement**
  La manette se compose de deux moulages séparés et rotatifs.
  Sur le bas de la partie supérieure, vous voyez un marqueur ⑥. Sur le haut de la partie inférieure, trois indicateurs ⑦: ⊤ , ⊤⊤ et ⊤⊤⊤ .



Si vous placez le marqueur ⑥ à l'opposé de l'indicateur ⊤ , la manette ne peut être déplacée que sur une distance limitée.
Si vous le placez à l'opposé de l'indicateur ⊤⊤⊤ la manette atteint son mouvement maximum.
Les trois positions ont un déclic-stop.

Note:
Vous devez vous assurer que l'angle de contact est á portée de la main de l'angle de mouvement de la manette. Si ce n'est pas le cas, la manette ne fonctionnera pas.

Avis utile
Nous vous conseillons de vous exercer un peu sur les possibilités de ce contrôle manuel unique pour trouver le réglage qui vous convient le mieux. Vous constaterez aussi que divers types de programmes logiciels réclament des réglages différents.

GEBRAUCHSANLEITUNG

Philips einstellbarer Handregler VU0005 für Heimcomputer MSX

Der Schaltmechanismus dieses einzigartigen Handreglers basiert auf einem induktiven Prinzip. Es handelt sich um den ersten einstellbaren Handregler, der überdies in Verbindung mit allen MSX-Heimcomputern verwendbar ist.

Der Handregler ist ausgerüstet mit:

- zwei Aktionstasten ① und ②.
- einem einstellbaren Hebel („Steuerknüppel") ③.



Die Aktionstasten

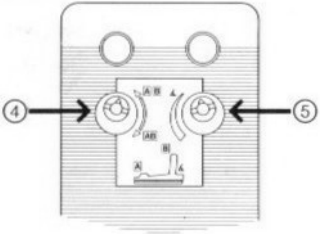
Einige der raffinierteren MSX-Videospiele machen zwei voneinander unabhängige Aktionstasten erforderlich, während für die meisten Spiele eine Aktionstaste genügt.

Dieser Handregler ist mit zwei Aktionstasten ausgerüstet, – eine auf der Grundplatte, die andere am oberen Ende des Hebels.
Die Aktionstasten können vom Benutzer selbst „programmiert" werden, und zwar so, dass die beiden Tasten entweder die gleiche oder jeweils eine gesonderte Funktion erfüllen.

Anmerkung:
Falls Sie Ihre eigenen MSX-BASIC-Programme schreiben, kann dem Handregler überdies eine spezielle Funktion zugewiesen werden; hierbei sind folgende Anweisungen (statements) zu benutzen:

- Für den Gebrauch der Aktionstasten:
  ON STRIG GOSUB
  Zur Angabe der beim Drücken der Taste auszuführenden Subroutine.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  Zum (De)Aktivieren der Prüfung des Aktionstasten- Status
- Für den Hebel (Funktion):
  STICK (X)
  Zur Angabe der Position des Steuerhebels.

An der Unterseite des Handreglers sehen Sie zwei Stellschrauben ④ und ⑤. Diese lassen sich mit einer Münze oder dem Fingernagel leicht verstellen.



- Linksdrehung von Schraube ④, d.h. entgegen dem Uhrzeiger: beide Aktionstasten haben **gesonderte** Funktiönen. (Stellung [A][B]).

- Rechtsdrehung von Schraube ④, d.h. im Uhrzeigersinne: beide Aktionstasten haben die **gleiche** Funktion. (Stellung [AB]).

Wenn Sie die [A][B] -Mode wählen und den Handregler für ein Spiel benutzen, das für eine einzige Aktionstaste entworfen ist, so ist nur Aktionstaste ① (am oberen Ende des Hebels) aktiviert.

Einstellung des Hebels
Zur Anpassung an Ihren persönlichen Geschmack bzw. an die Art des betreffenden Spiels hat der Hebel zwei Einstellmöglichkeiten:

- **Einstellung des Kontaktwinkels**
  Rechtsdrehung von Stellschraube ⑤, d.h. im Uhrzeigersinne: kleinerer Kontaktwinkel, d.h. weniger freies Spiel bis zur Kontaktgabe.

  Linksdrehung von Stellschraube ⑤, d.h. entgegen dem Uhrzeiger: grösserer Kontaktwinkel, d.h. mehr freies Spiel bis zur Kontaktgabe.

- **Einstellung des Bewegungswinkels**
  Der Hebel besteht aus zwei getrennten, gegeneinander drehbaren Teilen. Am unteren Rand des oberen Teils sehen Sie eine Marke ⑥, am oberen Rand des unteren Teils drei Indikatoren ⑦: ┬ , ┬┬ und ┬┬┬ .



Wenn Sie die Marke ⑥ dem Indikator ┬ gegenüberstellen, ist der Bewegungsbereich des Hebels begrenzt. Wenn Sie die Marke dem Indikator ┬┬┬ gegenüberstellen, ist der Bewegungsbereich maximal; bezeichnet die Mittelstellung. Jede dieser drei Stellungen wird durch Einrasten arretiert.

Anmerkung:
Überzeugen Sie sich davon, dass der Kontaktwinkel innerhalb des Winkelbewegungsbereichs des Hebels liegt. Andernfalls kann der Hebel nicht funktionieren.

Ein guter Rat
Wir empfehlen Ihnen, mit diesem fabelhaften Handregler zunächst ein wenig zu experimentieren, um diejenige Einstellung zu finden, die Ihnen am angenehmsten ist. Auch werden Sie vielleicht feststellen, dass verschiedene Softwaretypen gewissen Änderungen der Einstellung erfordern.

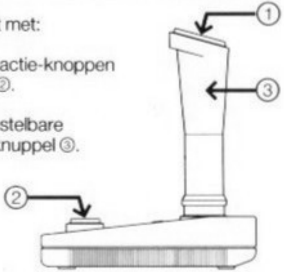
GEBRUIKSAANWIJZING

Philips instelbare spelregelaar VU0005 voor MSX home computers.

Het schakel-mechanisme van deze unieke spelregelaar is gebaseerd op een inductief principe. Het is de eerste instelbare spelregelaar en kan gebruikt worden in combinatie met elke MSX home computer.

Uitgerust met:

- Twee actie-knoppen ① en ②.
- Een instelbare stuurknuppel ③.



De actie-knoppen

Bij sommige, meer geraffineerde MSX video-spellen heeft men twee onafhankelijke actie-knoppen nodig, hoewel één knop voor verreweg de meeste spellen voldoende is.

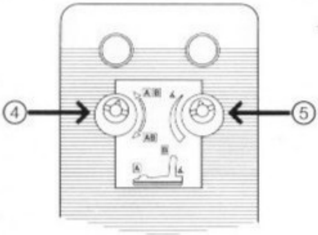
Deze spelregelaar is uitgerust met twee actie-knoppen, één op de voet van de spelregelaar, de andere bovenop de stuurknuppel. U hebt dus keuze, aangezien u de spelregelaar zo kunt afstellen dat beide knoppen een verschillende of dezelfde functie hebben.

Attentie:
Als u uw eigen MSX-BASIC programma's schrijft, kunt u de spelregelaar ook speciale functies toekennen als u de volgende opdrachten gebruikt:

- Voor gebruik van de actie-knoppen:
  ON STRIG GOSUB
  Om aan te geven welke subroutine moet worden uitgevoerd als de actie-knop wordt ingedrukt.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  Om de status-controle van de actie-knop te activeren of de-activeren.

- Voor de stuurknuppel:
  STICK (X)
  Geeft de stand van de stuurknuppel aan.

Onder op de voet van de spelregelaar vindt u twee instelschroeven ④ en ⑤, die makkelijk met een munt of uw vingernagel te verdraaien zijn.



- Draai de schroef ④ naar links (tegen de richting van de klok) en beide knoppen hebben verschillende functies. De richting wordt aangegeven met [A] [B]).

- Draai de schroef ④ naar rechts (in de richting van de klok) en beide knoppen hebben dezelfde functie. (Aangegeven met [AB]).

Kiest u de [A] [B] stand en gebruikt u de spelregelaar bij een spel ontworpen voor één actie-knop, dan is alleen knop ① (boven op de stuurknuppel) ingeschakeld.

Het afstellen van de stuurknuppel
De stuurknuppel kan op twee verschillende manieren worden ingesteld om tegemoet te komen aan uw persoonlijke voorkeur of de aard van het spel dat u speelt:

- **Het instellen van de contact-hoek**
  Als u de instelknop ⑤ rechtsom draait, wordt de contacthoek kleiner. Het betekent, dat de vrije slag kleiner wordt en de stuurknuppel dus sneller contact maakt.

  Draai de instelschroef ⑤ linksom en de contacthoek wordt groter. De vrije slag wordt dus groter en de stuurknuppel maakt dus minder gauw contact.

- **Het instellen van de bewegingshoek**
  De stuurknuppel bestaat uit twee delen, die ten opzichte van elkaar gedraaid kunnen worden.

Aan de onderzijde van het bovenste deel ziet u een markering ⑥.
Aan de bovenste rand van het onderste gedeelte drie merk tekentjes ⑦: ⊤ , ⊤⊤ en ⊤⊤⊤ .



Plaatst u de markering ⑥ tegenover het merktekentje ⊤ , dan heeft de stuurknuppel een heel beperkte bewegingsvrijheid. Plaatst u het daarentegen tegenover tekentje ⊤⊤⊤ , dan heeft de stuurknuppel zijn maximale bewegingsvrijheid. Alle drie standen hebben een klik-stop.

Attentie:
U moet er natuurlijk wel op toezien, dat de contacthoek binnen het bereik van de bewegingsruimte van de stuurknuppel valt! Doet u dat niet, dan functioneert de stuurknuppel niet.

Een advies
Het verdient aanbeveling wat te experimenteren met deze unieke spelregelaar om uit te vinden welke instelling u het beste bevalt. Het kan ook heel goed zijn, dat u bij de verschillende spellen een andere instelling wilt gebruiken.

ISTRUZIONI PER L'USO

Comando manuale regolabile Philips VU0005 per computer domestici MSX

Il meccanismo di accensione di questo comando manuale, unico del suo genere, è basato su un principio induttivo. Il suo è il primo comando manuale regolabile e può essere usato con tutti i computer domestici MSX.

E' fornito di:

- Due pulsanti di funzionamento ① e ②.
- Una leva di comando regolabile ③.



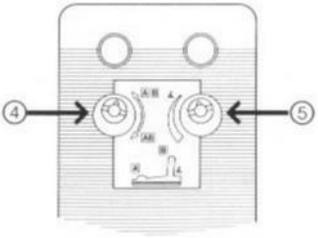
I pulsanti di funzionamento
Alcuni dei più sofisticati videogiochi MSX richiedono due pulsanti di funzionamento indipendenti, mentre per la maggior parte dei giochi un pulsante è sufficiente.

Questo comando manuale è fornito di due pulsanti di funzionamento, uno alla base del comando manuale e l'altro sulla leva di comando. Vi fornisce una scelta, dato che potrete regolare la funzione dei pulsanti di funzionamento in modo tale che tutti e due i pulsanti eseguano la stessa funzione o funzioni diverse.

Nota:
Al comando manuale può essere data una funzione speciale quando preparate i vostri programmi MSX-BASIC, usando le specifiche seguenti:

- Per usare i pulsanti di funzionamento:
  ON STRIG GOSUB
  per indicare quale subroutine deve essere eseguita quando si preme il pulsante di funzionamento.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  per (di)attivare il controllo dello stato del pulsante d'azione.
- Per la leva di comando (funzione):
  STICK (X) fornisce la posizione della leva di comando.

In basso al comando manuale vedete due viti regolabili ④ e ⑤, che possono venir mosse facilmente con una moneta o con l'unghia.



- Girate verso sinistra la vite ④ (in senso antiorario) e tutti e due i pulsanti di funzionamento avranno funzioni separate. (La direzione indicata con [A] [B])

- Girate verso destra la vite ④ (in senso orario) e tutti e due i pulsanti di funzionamento eseguiranno la stessa funzione. (La direzione indicata con [AB]).

Se selezionate la modalità [A] [B] ed usate il comando manuale per un gioco studiato per un pulsante di funzionamento, solo il pulsante ① verrà azionato. (Il funzionamento sulla leva).

Regolazione della leva di comando
La leva di comando può essere regolata in due modi diversi a seconda delle vostre preferenze e/o a seconda del gioco eseguito:

- **Regolazione dell'angolo di contatto**
  Girare verso destra la vite di regolazione ⑤ (in senso orario) e l'angolo di contatto diminiurà. Ciò significa che vi è meno spazio prima del contatto.

  Girare verso sinistra la vite di regolazione ⑤ (in senso antiorario) e l'angolo di contatto aumenterà. Vi sarà più spazio prima che la leva di comando faccia contatto.

- **Regolazione dell'angolo di movimento**
  La leva di comando è formata da due ingranaggi separati e rotabili. Sul margine inferiore della parte superiore, vedrete una tacca ⑥ e sul margine superiore della parte inferiore, tre segni ⑦: T , TT , e TTT .



Quando collocherete la tacca ⑥ di fronte al segno T , la leva di comando potrà essere mossa su una distanza limitata. Quando la collocherete di fronte al segno TTT , la leva sarà al punto di movimento massimo. Tutte e tre queste posizioni sono dotate di fermo a scatto.

Nota:
Dovrete assicurarvi che l'angolo di contatto sia entro l'angolo di movimento della leva di comando. Se non lo farete, la leva non funzionerà!

Un consiglio
Vi raccomandiamo di sperimentare con le possibilità di questo comando manuale, unico del suo genere, per scoprire la regolazione che vi si adatti meglio. Potreste anche scoprire che diversi tipi di software richiedono diverse regolazioni.

INSTRUCCIONES PARA EL USO

Control ajustable VU0005 Philips para ordenadores domésticos MSX

El mecanismo de conmutación de este único control manual está basado en el principio inductivo. Es el primer control manual ajustable y puede ser utilizado con todos los ordenadores domésticos MSX.



Esta equipado con:

- Dos botones de acción ① y ②.
- Una palanca de mando ajustable ③.

Los botones de acción

Algunos de los juegos de video más sofisticados MSX requieren dos botones de acción independientes mientras que para la mayoría de los juegos con un botón de acción será suficiente.

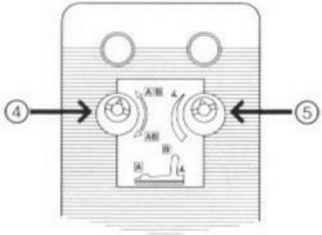
Este control manual está equipado con dos botones de acción, uno en la base del control manual, el otro encima de la palanca de mando. Esto le ofrece la posibilidad de elección, puesto que puede fijar la función de los botones de acción de tal manera que ambos cumplan la misma función o ejecuten una función separada.

Nota:
Al control manual también le pueden designar una función especial cuando escriban sus propios programas MSX-BASIC, utilizando las siguientes relaciones:

- Para el uso de los botones de acción:
  ON STRIG GOSUB
  Para indicar qué subrutina debe ser ejecutada cuando es presionado el botón de acción.
  STRIG (X) ON/OFF/STOP
  Para (des)activar la comprobación del estado del botón de acción.

- Para la palanca de mando (función):
  STICK (X)
  Da la posición de la palanca de mando.

Debajo de la base del control manual pueden verse dos tornillos para el ajuste ④ y ⑤ que pueden ser girados fácilmente con la ayuda de una moneda o una uña.



- Girar el tornillo ④ a la izquierda (contra el sentido del reloj) y ambos botones de acción tienen funciones diferentes. (La dirección indicada con [A] [B]).

- Girar el tornillo ④ a la derecha (en el sentido del reloj) y ambos botones de acción son designados a la misma función. (La dirección indicada con [AB]).

Si selecciona usted el modo [A] [B] y utiliza el control manual para el juego proyectado para un botón de acción, sólo es activado el botón de acción ①. (El botón de acción encima de la palanca de mando).

Ajuste de la palanca de mando
La palanca de mando se puede ajustar de dos maneras distintas para satisfacer la preferencia personal y/o clase de juego que esté jugando:

- **Ajuste del ángulo de contacto**
  Girar el tornillo de ajuste ⑤ a la derecha (según el sentido del reloj) y el ángulo de contacto resultará más estrecho. Esto significa que hay menos huelgo antes de establecer el contacto.

  Girar el tornillo de ajuste ⑤ a la izquierda (contra el sentido del reloj) y el ángulo de contacto resultará más ancho. Habrá más huelgo antes de establecer contacto con la palanca de mando.

- **Ajuste del ángulo de movimiento**
  La palanca de mando consiste en dos piezas moldeadas separadas y rotatorias. En el borde inferior de la parte superior se puede ver una marca ⑥. En el borde superior de la parte inferior hay tres indicadores ⑦: ⊤, ⊤⊤ y ⊤⊤⊤.



Cuando se coloca la marca ⑥ enfrente del indicador ⊤ la palanca de mando sólo se podrá mover sobre una distancia limitada. Cuando se coloca enfrente del indicador ⊤⊤⊤, la palanca de mando posee su movimiento máximo. Las tres posiciones tienen un clic de parada.

Nota:
Debe usted asegurarse de que el ángulo de contacto se encuentra dentro el alcance del ángulo de movimiento de la palanca de mando. Si no es así, la palanca de mando no funcionará !

Un consejo
Recomendamos que experimenten un poco con las posibilidades de este único control manual para encontrar el ajuste que le convenga mejor.
Usted notará que diferentes tipos de software (programas) requerirán fijaciones diferentes.

PRINTED IN THE NETHERLANDS
3122 285 70261